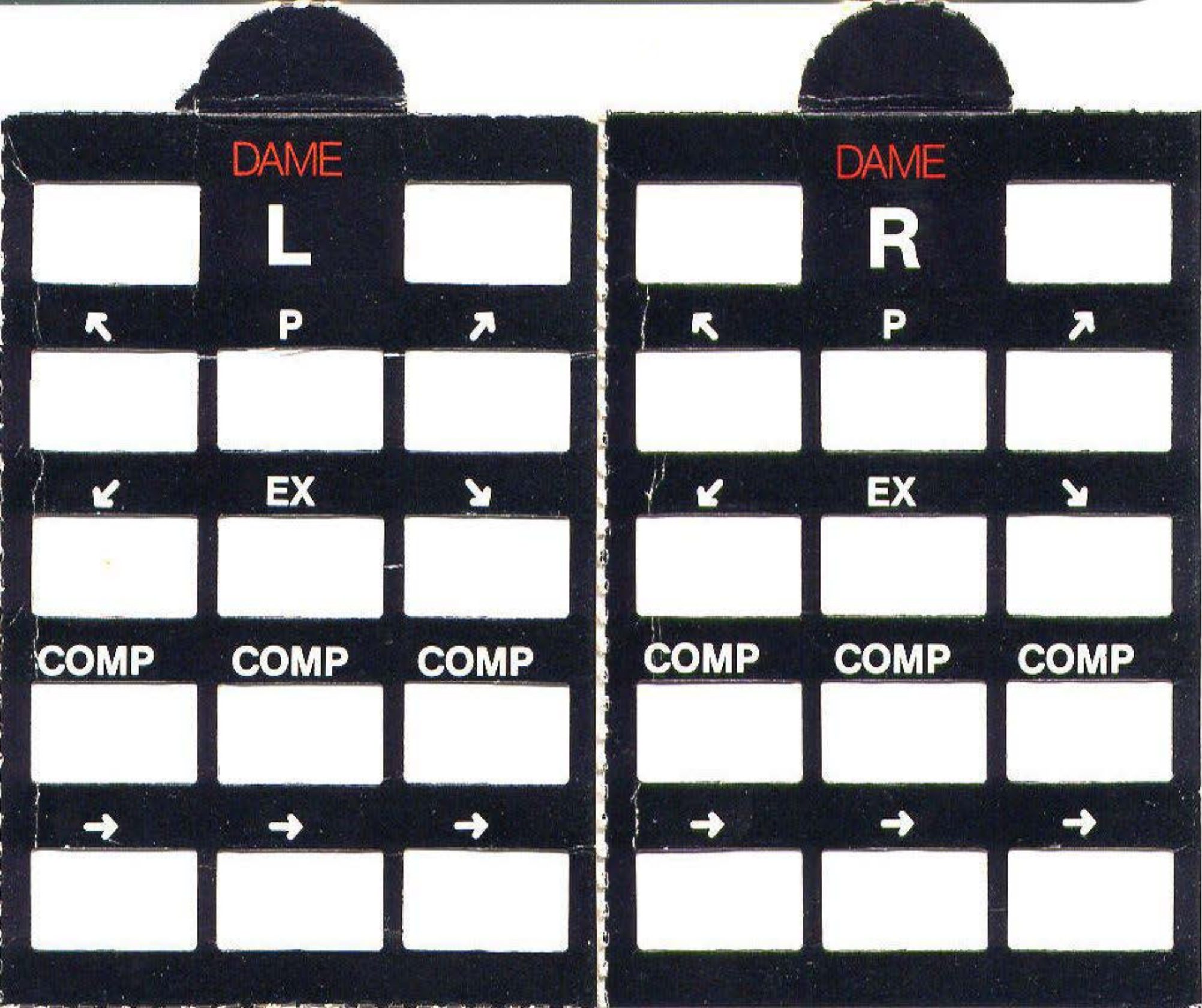
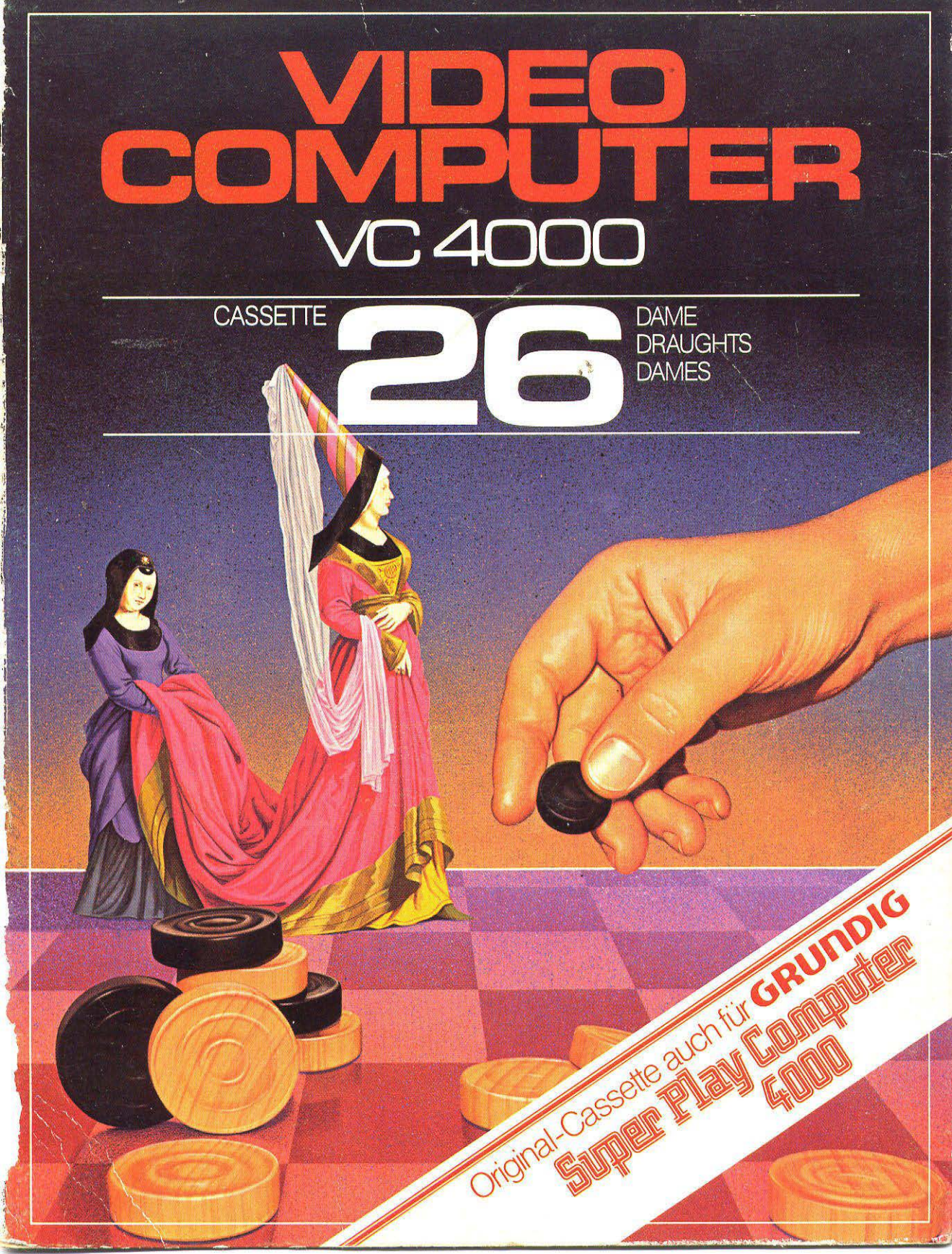

DAME
L
P
EX
COMP
COMP
COMP
DAME
R
P
EX
COMP
COMP
COMP

VIDEO COMPUTER

VC 4000

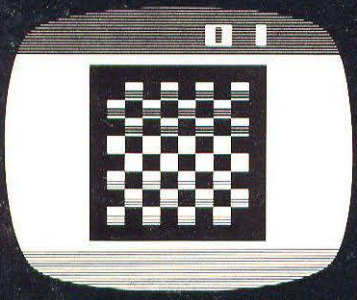
CASSETTE **26**

DAME
DRAUGHTS
DAMES



Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D' EMPLOI



Dame, dieses alte, bekannte und beliebte Spiel können Sie zu zweit oder alleine gegen den Computer spielen.
Gespielt wird nach den englischen Damenregeln.
Die Cassette enthält 15 verschiedene Programme.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielbrett mit den Steinen. Oben rechts am Bildschirmrand die Zahl 01 für das erste Spiel.

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme von 02 bis 15 geschaltet.

4. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, trennen Sie zuerst die beiden gestanzten Karten aus dieser Spielanleitung und legen sie über die beiden Handspielgeräte (L für das linke und R für das rechte). Die Karte für das linke Handspielgerät ist auch auf der Rückseite bedruckt. Die Symbole gelten ausschließlich für Programm 15.

5) Durch Drücken der Taste **START** wird das Spiel eröffnet.

Draughts or checkers, an old, well-known and popular game is for two players or for one player against the computer.
Play is according to the English draught rules.
The cassette contains 15 different programme variations.

How to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartnent.

2. Depress the key marked ◀◀, and the programme is read into the Computer. The draughtboard with draughtsmen now appears on the screen. The number 01 is shown, top right, for the first game.

3. Repeated pressure on the ▶ key will run through the other programme variations 02 to 15.

4. Before play commences, first detach the two punched cards from these Directions and lay them over the keys of the two handsets. (L is for left, R for right.) The card for the left handset has data printed on the back; these symbols refer to game 15 only.

5. Press the **START** key to commence the game.

Dames: vous pouvez jouer à deux ou seul contre l'ordinateur à ce jeu ancien, connu et apprécié.
Le jeu se déroule suivant les règles anglaises du jeu de dames.
La cassette comprend 15 programmes différents.

Voici comment vous mettez la cassette en ordre de fonctionnement:

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de la cassette.

2. Quand vous appuyez sur la touche ◀◀ le programme est lu dans l'ordinateur. Sur l'écran apparaît le damier avec les pions. En haut à droite sur l'écran, le chiffre 0l pour le premier jeu.

3. Par pression répétée sur la touche ▶ vous enclenchez les programmes suivants, de 02 à 15.

4. Avant de commencer à jouer, détachez d'abord les deux cartes découpées de la présente notice et posez les sur les deux manipulateurs. (L pour celui de gauche et R pour celui de droite). La carte pour le manipulateur de gauche est imprimée aussi sur la face arrière. Les symboles sont valables exclusivement pour le programme 15.

5. En appuyant sur la touche **START** (départ), vous ouvrez le jeu.

SPIELREGELN
RULES OF THE GAME
REGLES DU YEU

Gespielt wird mit 12 weißen (auf dem Bildschirm roten) und 12 schwarzen (auf dem Bildschirm blauen) Steinen. Die blauen Steine (obere Hälfte des Brettes) gehören immer dem Computer, bzw. bei Spiel 01 und 02 dem Spieler mit dem rechten Handspielgerät. Die roten Steine (untere Hälfte des Brettes) dem Spieler mit dem linken Handspielgerät.
Nach der Wahl des gewünschten Programms und Druck auf die START-Taste kann das Spiel beginnen. Im blauen Feld am oberen Bildschirmrand wird die Zeit festgehalten, die jeder Spieler für einen Zug benötigt. Auf dem Spielbrett blinkt ein rot/weißes Feld (Symbol für Stein) auf. Durch wiederholtes Drücken auf eine der Tasten → (der Stein blinkt auf), können Sie nun den Stein wählen, mit dem Sie den Eröffnungszug durchführen.
Gespielt wird nach den englischen Dameregeln, d.h., ein Stein darf nur ein Feld vorwärts und nur in schräger Richtung gezogen werden. Die Richtung des Zuges bestimmen Sie durch Druck auf die Taste ↖ oder ↗. Solange Sie die Taste **P** noch nicht gedrückt haben, können Sie Ihre Entscheidung durch Druck auf die Taste **Ex** korrigieren und sich einen neuen Zug überlegen. Wenn Sie die Taste **P** gedrückt haben, ertönt ein Signal. Der Stein ist gesetzt.
Bei den Spielen der Programme mit ungerader Zahl muß geschlagen werden. Der Computer läßt in diesem Fall keinen anderen Zug zu. Bei Spielen mit gerader Zahl sind auch andere Züge möglich.
Hat ein Stein durch Zug oder Schlag ein Feld der gegenüberliegenden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Das Feld blinkt nun voll auf. Die Dame kann vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen. Jedoch auch nur um ein Feld und in schräger Richtung. Zum Setzen haben Sie zusätzlich die Tasten ↙ und ↘. Wird ein Stein des Gegenspielers geschlagen, ertönt eine Fanfare.
Beim Spiel gegen den Computer muß jeder von ihm ausgeführte Zug durch Druck auf die Taste **COMP** bestätigt werden.
Während des Spiels ist es jederzeit möglich, auf ein anderes Programm umzuschalten. Die Brettsituation wird dadurch nicht verändert. Das geht jedoch nur, wenn der Spieler mit dem linken Handspielgerät am Zug ist. Drücken Sie dazu die Taste ▶ so oft, bis das gewünschte Programm in der Anzeige erscheint und dann die Taste **START!**

01 + 02
Spieler gegen Spieler.
03 + 04
Spieler gegen Computer. Leichter Schwierigkeitsgrad.
05 + 06
Spieler gegen Computer. Mittlerer Schwierigkeitsgrad.
07 + 08
Spieler gegen Computer. Großer Schwierigkeitsgrad.
09 bis 14
entsprechend den Spielen 03 bis 04, jedoch handelt es sich hier um Schlagdame. Sie müssen die eigenen Steine dem Gegner so zuspielen, daß dieser möglichst viele schlagen muß. Gewonnen hat, wer zuerst keine eigenen Steine mehr hat. Ansonsten gelten auch bei Schlagdame die Normalregeln.
15
Mit diesem Programm können Sie eine beliebige Brettsituation herstellen. Dazu benutzen Sie die bedruckte Rückseite der gestanzten Karte, die Sie über die Tasten des linken Handspielgerätes legen.
Wenn Sie mit der Taste **D/U (S/U)** für den unteren Spieler, bzw. **D/O (S/O)** für den oberen Spieler gewählt haben, drücken Sie die Taste →. Der gewünschte Stein bleibt liegen und das nächste weiße Feld blinkt auf. Sie können erneut einen Stein setzen oder durch weiteres Drücken der Taste → zum nächsten Feld gehen. Wollen Sie einen Stein korrigieren, können sie das vor dem Drücken der Taste → mit der Taste **K** tun.
Wenn Sie die gewünschte Spielsituation auf ihrem Brett haben, wählen Sie mit der Taste ▶ das gewünschte Spiel und den Schwierigkeitsgrad und eröffnen das Spiel durch Druck auf die Taste **START.**

Play is with 12 white (on the screen: red) and 12 black (on the screen: blue) draughtsmen. The blue men (upper half of board) are for the Computer or, in variations 01 and 02, for the player with the right handset. The red draughtsmen (lower half of board) are for the player with the left handset).
Once the desired variation has been selected and the START key pressed, play can commence. The blue panel at the top of the screen records the time each player requires for a move.
A red/white square (standing for the draughtsman) lights up. Repeated

pressure on one of the → keys (man flashes) will enable you to select the man for your opening move.
Play is according to the English draught rules, i.e. a man can only be moved one square forward and only diagonally. Direction of the move is decided by pressing the ↖ or ↗ key. Until you press the **P** key you are free to revise your decision by pressing the **Ex** key and selecting another move. Once you press the **P** key, a signal sounds: the man has been played.
In the variations with an odd number, men must be taken. The Computer won't allow other moves. In the games with an even number, other moves are possible.
Where a draughtsman by moving or taking another reaches a square in the baseline opposite, it is crowned. The square now fully lights up, and the man can now move and take other pieces in both directions. Moves are still by one square only and diagonally, however, but are now made using the ↙ and ↘ keys as well.
When one of the other player's men is taken, a fanfare sounds.
Where the game is against the Computer, each move it makes must be confirmed by pressing the **Comp** key.
During play, a switch to another game variation can be made at any time. This will not affect the state of play, but is only possible when it is the turn of the player with the left handset. To do so, press the ◗ key repeatedly till the desired programme variation is shown in the indicator; then press the **START** key.

01 + 02
player versus player
03 + 04
player versus Computer: easy
05 + 06
player versus Computer: harder
07 + 08
player versus Computer: difficult
09 to 14
as in variations 03 to 04, but men must be taken.

The idea is to play one's own draughtsmen into the other player's hands, so that he has to take as many men as possible. The winner is the player who is first to lose all his men. Otherwise, play here is according to the normal rules.

15
Using this variation you can produce any desired board configuration. To do so, use the printed back of the punched card on the keys of the left handset. When you have taken the **D/U (S/U)** key for the lower player and **D/O (S/O)** for the upper player, press the → key. The man chosen stays put, and the next white square lights up. Again, you can make a move or go on to the next square bay again pressing the → key. To correct a move, use the **K** key before pressing the → key.
When you have the required state of play on the board, use the ◗ key to select the game you want and the degree of complication, then press the **START** key to commence.

On joue avec 12 pions blancs (rouges sur l'écran) et 12 noirs (bleus sur l'écran). Les pions bleus (moitié supérieure du damier) sont toujours ceux de l'ordinateur, ou encore, dans le cas des jeux 01 et 02, ceux du joueur ayant le manipulateur de droite. Les pions rouges (moitié inférieure du damier) sont ceux du joueur ayant le manipulateur de gauche.
Après le choix du programme désiré et pression sur la touche START, le jeu peut commencer. Dans la case bleue, au bord supérieur de l'écran, est indiqué le temps dont a besoin chaque joueur pour jouer une fois. Sur le damier, une case rouge/blanche (symbole de pion) clignote. Si vous appuyez de nouveau sur une des touches → (le pion clignote) vous pouvez choisir le pion avec lequel vous voulez engager la partie.
Le jeu se déroule suivant les règles anglaises du jeu de dames, c'est-à-dire qu'un pion ne peut être déplacé que d'une case vers l'avant et seulement en direction oblique. Vous déterminez la direction de votre pion par pression sur la touche ↖ ou ↗ . Tant que vous n'avez pas encore appuyé sur la touche **P** vous pouvez corriger votre décision en appuyant sur lat touche **Ex** et réfléchir à une autre possibilité de jeu. Quand vous appuyez sur la touche **P**, un signal retentit. Le pion est posé.
Dans les jeux des programmes à chiffre impair, il faut prendre. Dans ce cas, l'ordinateur ne permet pas une autre possibilité de jeu. Dans les jeux à chiffre pair, il existe aussi d'autres possibilités de jeu.
Si l'on a amené un pion, en jouant ou en prenant, jusqu'à une case de la dernière rangée opposée, il devient une dame. La case s'allume entièrement.
Avec la dame, on peut jouer et prendre en avançant et en reculant. Mais aussi seulement d'une case et en direction oblique. Pour la poser, vous avez de plus les touches ↙ et ↘ .
Si un pion de l'adversaire est pris, une fanfare retentit.

En cas de jeu contre l'ordinateur, chaque fois qu'il a joué, il faut le confirmer en appuyant sur la touche **COMP.**
Pendant le jeu, il est possible à tout moment de passer à un autre programme. Cela ne modifie pas la situation du damier. Cela n'est toutefois possible que lorsque c'est le tour de jouer du joueur ayant le manipulateur de gauche. Appuyez pour cela sur la touche ◗ aussi souvent que cela est nécessaire pour que le programme voulu apparaisse à l'affichage, puis appuyez sur la touche **START.**

01 + 02
Joueur contre joueur
02 + 04
Joueur contre ordinateur. Faible degré de difficulté.
05 + 06
Joueur contre ordinateur. Moyen degré de difficulté.
07 + 08
Joueur contre ordinateur. Grand degré de difficulté.
09 à 14
correspondant aux jeux 03 et 04, cependant il s'agit là de 'qui perd gagne'. Vous devez présenter vos pions à l'adversaire de telle sorte qu'il doive en prendre le plus possible. A gagné celui qui le premier n'a plus de pions. Dans le cas de 'qui perd gagne' s'appliquent sinon les règles normales.
15
Avec ce programme, vous pouvez provoquer n'importe quelle situation du damier. A cette fin vous utilisez l'arrière imprimé de la carte découpée que vous posez sur les touches du manipulateur de guache.
Quand vous avez choisi avec la touche **D/U (S/U)** pour le joueur inférieur, ou bien **D/O (S/O)** pour le joueur supérieur, appuyez sur la touche → . Le pion voulu reste sur place et la case blanche voisine clignote. Vous pouvez de nouveau poser un pion ou passer à la case suivante en appuyant sur la touche → . Sie vous désirez corriger un pion, vous pouvez le faire avec la touche **K** avant d'appuyer sur la touche
Quand vous avez sur votre damier la situation de jeu désirée, choisissez, avec la touche ◗ le jeu désiré et le degré de difficulté et ouvrez le jeu en appuyant sur la touche **START.**